

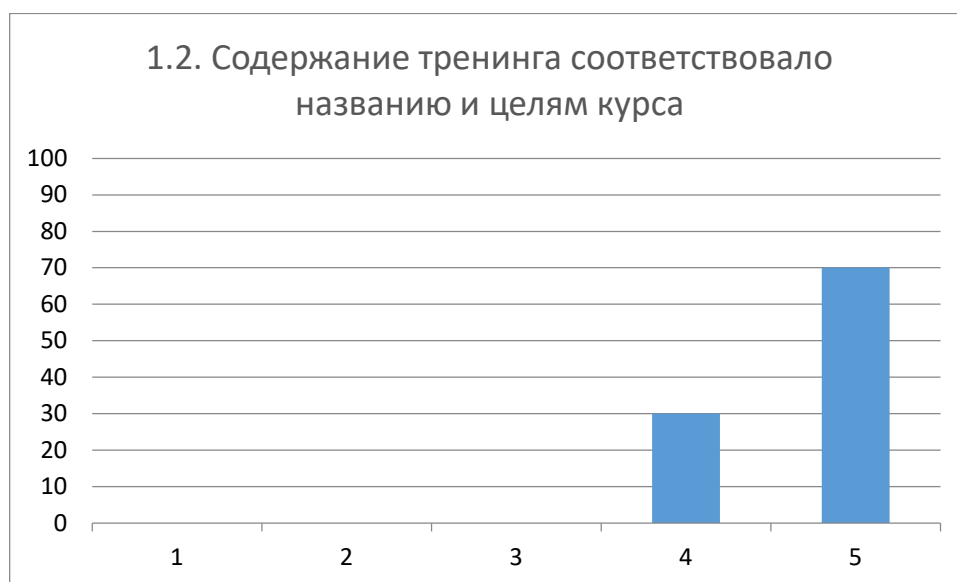
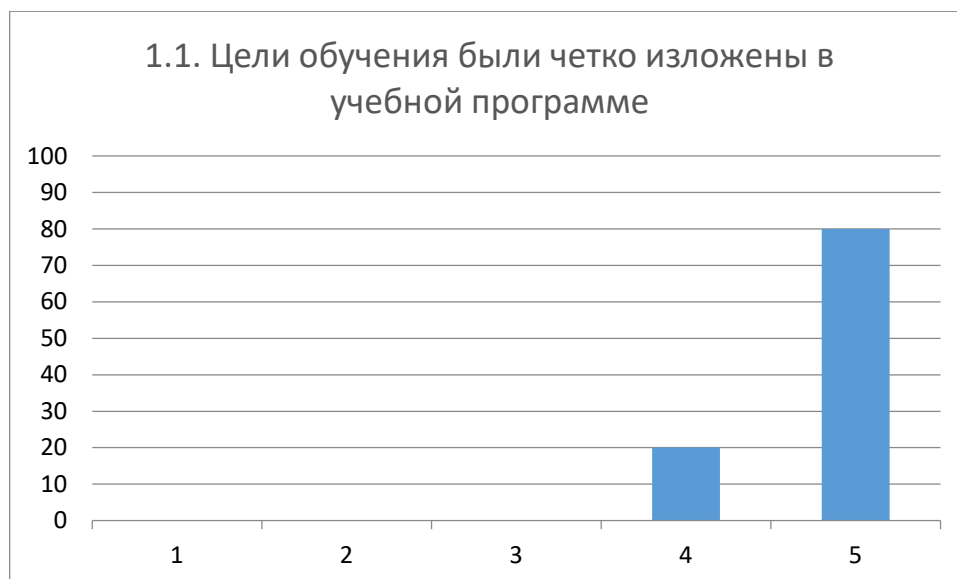
Преподаватель: Павлова Татьяна Яковлевна

Название курса: Мобильные приложения и геймификация в образовательном процессе

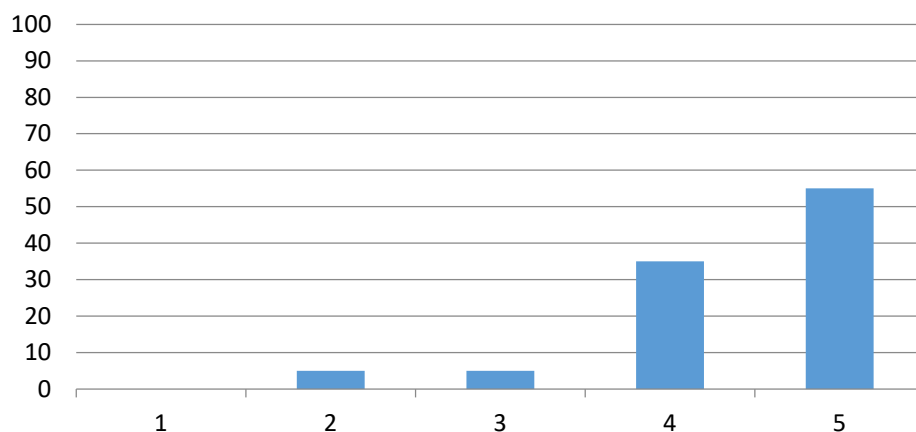
Сроки проведения: 25.03.19-01.04.19

Количество ответов: 20

## 1. Цели и содержание обучения

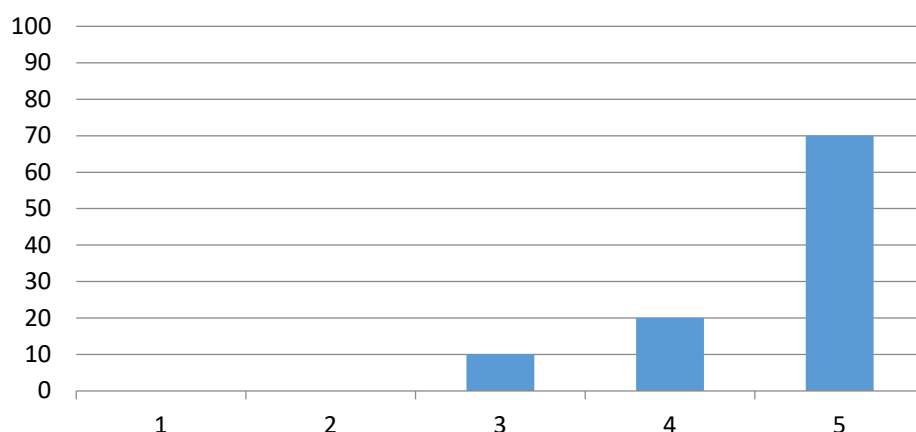


### 1.3. Содержание соответствовало моим ожиданиям

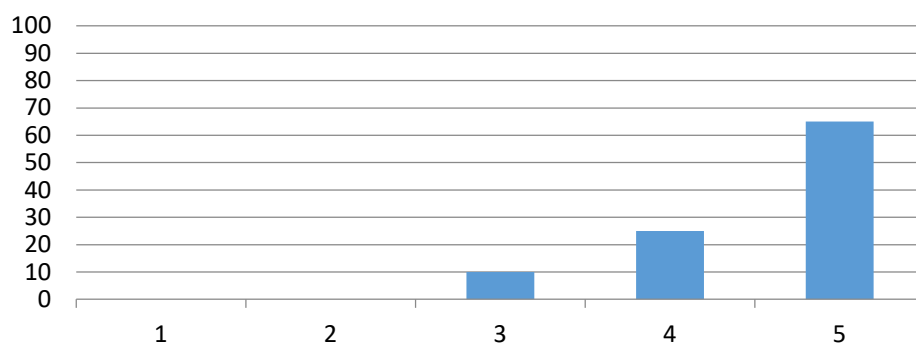


## 2. Качество преподавания

### 2.1. Были использованы инновационные методы и формы обучения

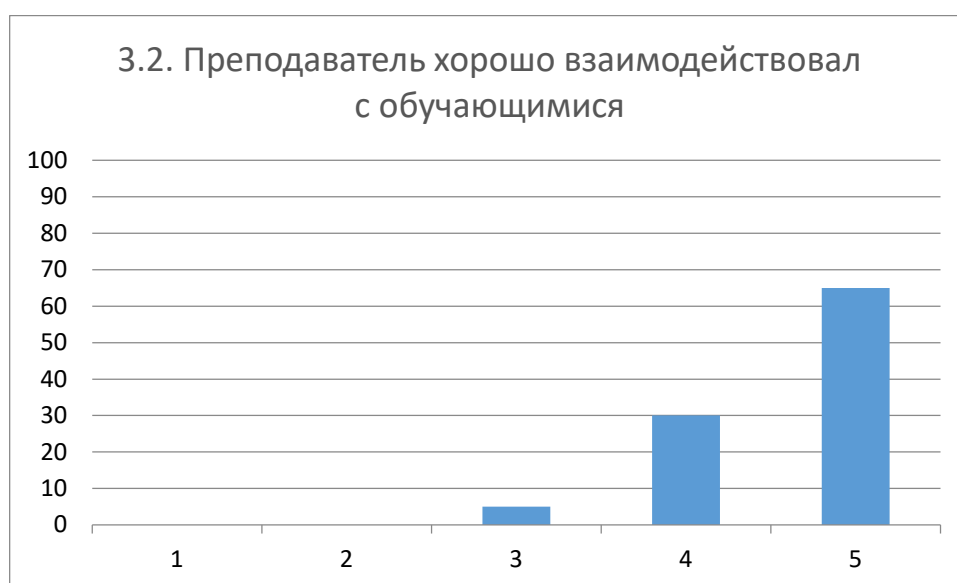
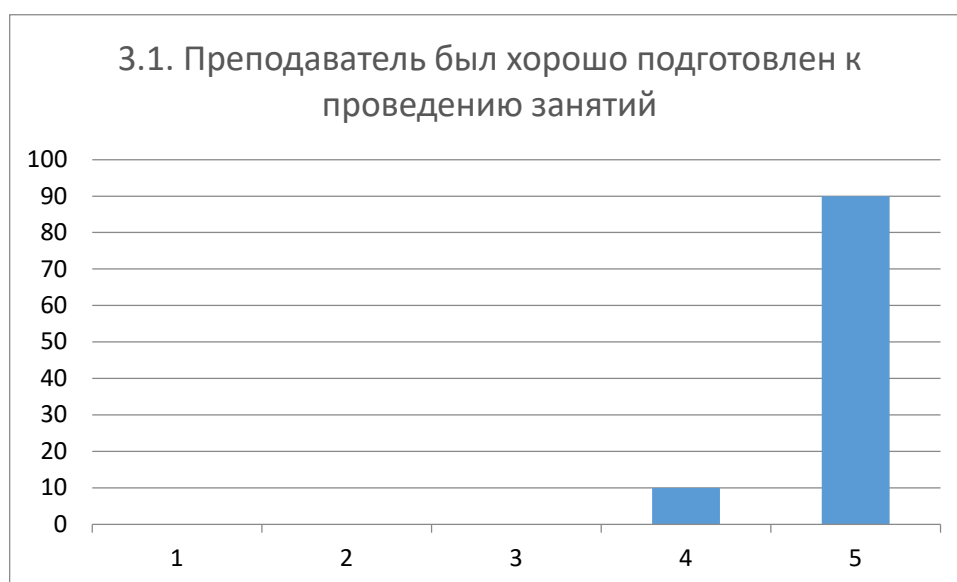


### 2.2. Используемые методы обучения и формы занятий поддерживали мой интерес к теме семинара и стимулировали мое обучение

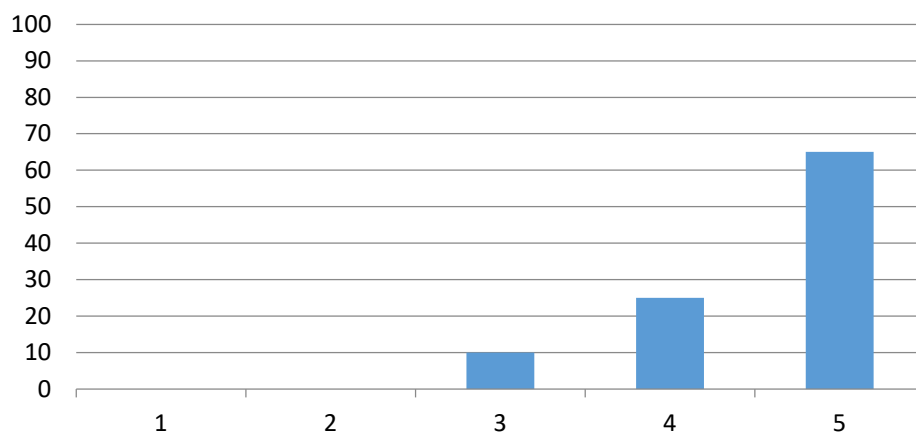




## 3. Тренер-преподаватель

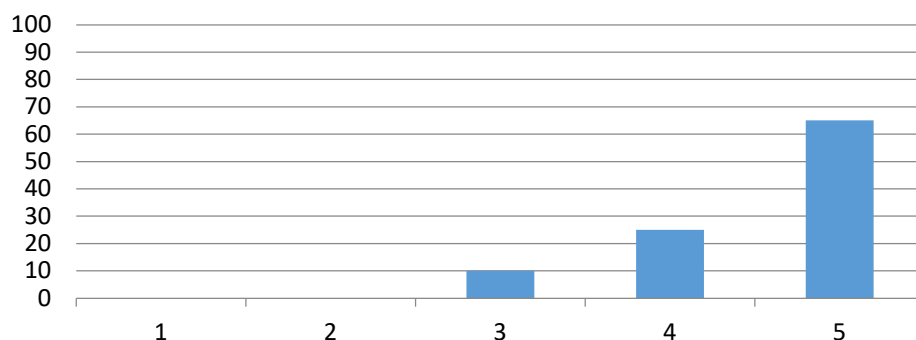


### 3.3. Преподаватель эффективно использовал отведенное для занятия время

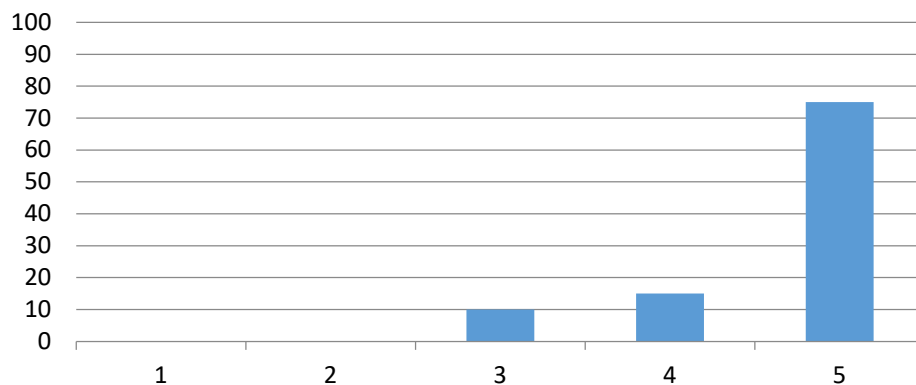


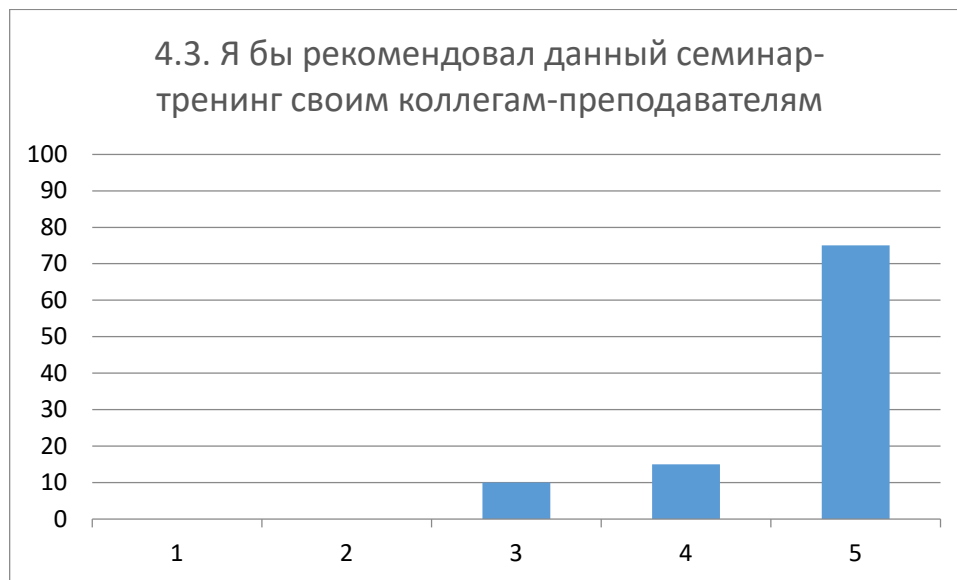
## 4. Результаты

### 4.1. Я получил новые навыки в области использования инновационных и/или высокотехнологичных методов обучения / преподавания



### 4.2. Я готов применять полученные мной навыки в своей преподавательской деятельности





## 5. Общее впечатление о семинаре-тренинге

### 5.1. Как бы вы охарактеризовали опыт, полученный вами в ходе тренинга

1. Получены полезные навыки вовлечения студентов в процесс обучения.
2. Полученный опыт полезен как с точки зрения использования в обучении, так и с точки зрения коммуникации с коллегами с других факультетов
3. Акцент на повышение интереса и вовлечённости занимающихся в образовательном процессе.
4. Немного хаотичный
5. Я узнала о некоторых новых игровых технологиях, которые могут быть применены в процессе обучения студентов, в итоге был получен полезный опыт.
6. Узнала о новых формах проведения лекционных и семинарских занятий, возможности использования мобильных приложений, методах повышения мотивации студентов.
7. Нужный и позитивный опыт
8. Очень полезен и позитивен
9. Well
10. Опыт интересный, получены полезные новые знания
11. положительный, практикоориентированный, прогрессивный
12. Похождение тренинга улучшит значительно и облегчит преподавание дисциплин, а также позволит найти более плотный контакт с аудиторией обучающихся.
13. Любой опыт позитивен. Хорошая возможность для саморефлексии и корректировки своей работы.
- 14.5
- 15.4
16. положительный

- 17.Полезный
- 18.полезный опыт, открыла для себя несколько новых m-learning технологий и уже попробовала поработать с ними
- 19.Опыт, безусловно необходимый для работы в современном образовательном процессе
- 20.Новый, интересный, полезный

## **5.2. Как вы планируете изменить вашу преподавательскую деятельность по результатам обучения?**

1. Использовать некоторые технологии электронного обучения в учебном процессе.
2. Планирую использовать современные обучающие программы, в т.ч. на смартфоне, для геймификации обучения и взаимодействия со студентами
3. Применять полученные знания.
4. Внедрю некоторые из рассмотренных технологий.
5. Возможно, я попробую применить 1-2 технологии в рамках своих практических занятий.
6. В итоговой презентации представила свое видение использования геймификации в учебном процессе, преподаваемых мной дисциплин.
7. Включу в дисциплины элементы геймификации
8. Использовать полученные знания на практике
9. Will introduce in my teather prectice
- 10.Планирую использовать полученный опыт для более глубокого вовлечения студентов в образовательный процесс
- 11.уже изменила и планирую активно использовать приобретенные знания в образовательном процессе
- 12.Ещё больше внедрять технологии по возможности.
- 13.Больше использовать инновационные методы в преподавании иностранного языка.
- 14.Развиваться дальше
- 15.дополню методику преподавания новыми элементами
- 16.дополнить методами обучения, изученными на семинаре
- 17.Я планирую добавить геймификацию в перечень используемых мной методических приемов
- 18.планирую применять на занятиях kahoot, canva, mentimeter и др.
- 19.Внедрить больше элементов геймификации
- 20.Внедрять постепенно

### **5.3. Пожалуйста напишите любые другие пожелания и комментарии о проведенном тренинге**

1. Запланировать время для небольших перерывов в ходе семинара.
2. Спасибо большое за семинар, очень полезно
3. Отличный тренинг, открывает новые возможности в учебном процессе.
4. Хотелось бы, чтобы перед участниками были поставлены более конкретные задачи для выполнения.
5. Тренинг понравился, спасибо большое!
6. Усилить практическую составляющую. Предоставить возможность поработать с мобильными приложениями в аудитории дольше для получения разъяснений по отдельным вопросам использования контента.
7. Было интересно, полезные навыки и знания
8. Интересный, увлекательный тренинг. Высокий уровень преподавания.
9. All has been good.
10. Общение с преподавателем оставило только положительные эмоции
11. необходимо выделить больше времени, хотелось бы узнать и попрактиковать еще больше навыков
12. Мало времени было отведено тренингу, не достаёт практики.
13. Хотелось бы большей конкретики, а не теории, больше практики.
14. Спасибо за вашу работу
15. Высылать презентацию слушателям до начала тренинга. На встречах в аудитории увеличить время отведенное на тренинг (приобретение конкретных умений).
16. увеличить сроки тренинга
17. Геймификация и ролевая игра имеют общий корень. Мы широко используем ролевые игры в процессе обучения, и утверждать, будто наши проекты не соответствуют требованиям курса, несколько некорректно. Геймификация - это всего лишь средство разнообразить учебный процесс, однако это не умаляет роль других видов деятельности на занятиях. Тем не менее, я благодарна Татьяне Павловой за новаторский подход.
18. очень понравились задания с ЦУР и распределением бюджета, работа с kahoot и canva и клубника:)
19. Предлагаю сделать такие тренинги регулярными (хотя бы раз в год).
20. Спасибо большое за возможность участия!